

PERANCANGAN *BACKGROUND* UNTUK ANIMASI “*JURANG DIGITAL*” SEBAGAI MEDIA PREVENTIF TERHADAP ADIKSI JUDI *ONLINE* PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG

Faiz Karunia Putra¹, Mario², Irfan Azhari³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu, Bojongsong,
Bandung, Jawa Barat, 40257, Indonesia

faizkaruniaputra@student.telkomuniversity.ac.id¹, dsmario@telkomuniversity.ac.id², irfanazhariia@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Fenomena adiksi judi *online* di kalangan remaja semakin meningkat khususnya di kota Bandung. yang menunjukkan dampak serius terhadap perkembangan psikologis, akademis, dan sosial mereka. Kurangnya pemahaman dan perhatian yang diberikan oleh orang tua serta masyarakat terhadap risiko yang ditimbulkan oleh perjudian *online*, yang dapat mengarah pada perilaku impulsif dan dampak negatif lainnya. Dibutuhkan solusi yang tepat dalam penyelesaian permasalahan tersebut, Penulisan ini bertujuan untuk merancang media animasi yang edukatif dan menarik, sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya adiksi judi *online* di kalangan remaja. Metode penulisan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka, serta analisis data yang dilakukan secara tematik. Hasil penulisan menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan pencegahan adiksi judi *online*, serta memberikan wawasan yang mendalam mengenai perilaku impulsif remaja dan pengaruh lingkungan sekitar. Penulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya pencegahan adiksi judi *online* di kalangan remaja.

Kata Kunci: Adiksi Judi *Online*, Animasi Preventif, Impulsif, Kota Bandung, Remaja

Abstract

The phenomenon of online gambling addiction among adolescents is increasing, especially in the city of Bandung, which shows a serious impact on their psychological, academic and social development. Lack of understanding and attention given by parents and society to the risks posed by online gambling, which can lead to impulsive behavior and other negative impacts. This writing aims to design an educational and interesting animation media, as an effort to raise awareness about the dangers of online gambling addiction among teenagers. The writing method used is descriptive qualitative, with data collection techniques through interviews, observations, and literature studies, and thematic data analysis. The results show that animation media can be an effective tool to convey the message of preventing online gambling addiction, as well as providing in-depth insights into adolescent impulsive behavior and the influence of the surrounding environment. This writing is expected to make a positive contribution to the prevention of online gambling addiction among teenagers.

Keywords: Addiction, Online Gambling, Preventive Animation, Impulsive, Bandung City, Adolescent

Pendahuluan

Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era Revolusi Industri Keempat tidak hanya membawa manfaat dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga memunculkan tantangan baru seperti kemudahan

akses terhadap perjudian online (Schwab, 2020). Fenomena ini menjadi ancaman serius, terutama bagi remaja yang memiliki kecenderungan perilaku impulsif dan pengendalian diri yang belum matang secara neurologis (Griffiths, 2003). Judi online, termasuk permainan slot digital, kini dapat diakses dengan mudah melalui ponsel, tablet, dan perangkat lain yang terhubung internet (Migu & Zaky, 2022; Pratama, 2023). Jawa Barat bahkan tercatat sebagai salah satu wilayah dengan sirkulasi uang tertinggi dalam praktik ini (Regar, 2024), yang menunjukkan besarnya skala permasalahan.

Adiksi judi online berdampak serius pada kondisi psikologis dan sosial remaja. Seseorang yang terjerat biasanya mengalami gangguan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari kecemasan, pengabaian tanggung jawab akademik, hingga kerusakan hubungan sosial. Wawancara dengan mantan pelaku mengungkap bahwa motivasi awal yang bersifat coba-coba berubah menjadi kebutuhan kompulsif akibat ekspektasi keuntungan cepat. Namun, dengan dukungan keluarga dan bantuan konselor, pemulihan dapat dicapai. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan yang tidak hanya bersifat pencegahan, tetapi juga rehabilitatif bagi remaja yang sudah terjerumus.

Dalam upaya pencegahan, animasi menjadi salah satu media paling efektif untuk menyampaikan pesan kepada remaja. Menurut Hamim, Ramdhan, dan Sumarlin (2021), strategi animasi yang efektif harus menyesuaikan konteks lokal dan pengalaman audiens target, serta menyisipkan pesan edukatif tanpa mengganggu alur cerita. Daya tarik visual dan kemampuan animasi dalam menyampaikan pesan secara ringkas dan menarik menjadikannya media yang unggul, terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan konten visual bergerak. Studi oleh Setiawan dan Pratama (2023) di Kota Batam juga menunjukkan efektivitas animasi dalam meningkatkan kesadaran preventif terhadap judi online di kalangan anak muda.

Peran teknologi grafis tiga dimensi (3D) semakin penting dalam pengembangan animasi edukatif karena mampu menciptakan pengalaman visual yang imersif dan meyakinkan. Menurut Ma et al. (2021), animasi 3D memiliki kekuatan dalam memperkuat penyampaian pesan emosional. Sementara itu, penelitian oleh Huang et al. (2022) menunjukkan bahwa elemen visual 3D dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat hingga 40%, dan

Rajasekaran et al. (2016) memperkuat temuan tersebut dengan bukti bahwa animasi 3D lebih efektif dalam meningkatkan retensi belajar dibandingkan gambar statis.

Namun, kajian mengenai animasi edukatif khususnya dalam konteks isu sensitif seperti judi online masih terbatas, terutama dalam aspek estetika dan psikologi visual. Meskipun, proses desain seperti sketsa awal, penentuan warna, dan penyusunan latar dapat membentuk atmosfer visual yang memengaruhi emosi dan pemahaman audiens (Larasati & Sudaryat, 2020).

Berdasarkan fenomena diatas dapat disimpulkan bahwa perlu ada Upaya preventif yang bertujuan untuk mencegah adiksi judi online, terutama slot online pada remaja yang berusia 17-21 tahun dikarenakan perkembangan prefrontal cortex yang belum matang serta karakteristik remaja yang bersifat impulsif. Dalam proyek ini, penulis merancang Background 3D berdasarkan observasi kehidupan remaja yang terjerat adiksi judi online. Dengan pendekatan warna kontras, animasi latar yang dinamis, dan konteks ruang yang relevan, rancangan visual ini diharapkan mampu menarik perhatian remaja sekaligus menyampaikan pesan pencegahan secara lebih kuat dan bermakna (Zuhdi et al).

Landasan Teori

Remaja

Remaja merupakan fase perkembangan transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan biologis, psikologis, sosial, dan intelektual yang signifikan. World Health Organization (WHO, 2023) mendefinisikan remaja sebagai individu yang berada dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun, yang terbagi menjadi remaja awal (10-14 tahun) dan remaja akhir (15-19 tahun). Pada tahap ini, individu mengalami perkembangan fisik dan emosional yang berperan dalam pembentukan identitas diri.

Berbagai rintangan tak terhindarkan pula menghampiri anak muda saat mereka bernavigasi di fase ini; misalnya, tekanan dari kelompok sebaya, perubahan dinamis di dalam keluarga, dan perjuangan untuk menemukan diri sendiri. Dalam konteks ini, WHO (2014) menekankan betapa pentingnya dukungan yang berasal dari lingkungan sosial, baik itu orang tua maupun sahabat, demi membantu remaja mengatasi setiap tantangan dan tumbuh secara sehat. Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (2012), yang menyatakan bahwa lingkungan sosial memainkan peran penting dalam pembentukan identitas dan

perkembangan emosional remaja. Pemahaman mendalam tentang karakteristik dan tuntutan fase perkembangan ini karenanya sangat diperlukan untuk merancang intervensi yang tepat guna dalam sektor kesehatan maupun pendidikan.

Rentang usia itu menunjukkan bahwa masa remaja merupakan jembatan antara dunia anak-anak dan dunia dewasa. Dalam fase ini tubuh tumbuh cepat, cara berpikir meluas, dan hubungan sosial sering kali berubah dalam hitungan bulan. Para pakar sepakat bahwa perubahan-perubahan tersebut krusial untuk menyiapkan individu memasuki kehidupan yang lebih kompleks.

Lebih lanjut, penelitian Sulhan et al. (2024) mengategorikan remaja dalam tiga tahap perkembangan utama:

- Remaja awal (10-13 tahun): Fase di mana individu mulai mengalami perubahan biologis seperti pubertas dan pertumbuhan fisik yang pesat.
- Remaja pertengahan (14-16 tahun): Masa eksplorasi sosial dan pencarian identitas, di mana remaja mulai membangun hubungan interpersonal yang lebih kompleks.
- Remaja akhir (17-21 tahun): Periode di mana individu mulai memiliki kemandirian yang lebih stabil dan mulai merencanakan masa depan.

1.1.1. Karakteristik Remaja

Debora Basaria, seorang dosen psikologi, mencatat bahwa remaja berusia sepuluh hingga dua puluh dua tahun sering menunjukkan tindakan spontan yang tidak direncanakan dan sulit diprediksi. Mereka bertindak berdasarkan dorongan sesaat tanpa memikirkan akibat yang mungkin bertahan lama.

Pembentukan jangka panjang dari pilihan-pilihan tersebut terganggu karena wilayah otak yang mengatur pengendalian diri-korteks prefrontal-belum sepenuhnya matang. Akibatnya, keputusan cepat mendominasi dan risiko, misalnya berjudi secara *online*, menjadi semakin menggoda.

Penulis lain, Hasbiya (2021), menambahkan bahwa tingkat kontrol diri, harga diri, dan kekuatan jaringan sosial memengaruhi seberapa besar impulsivitas seorang remaja. Kontrol diri yang lemah meningkatkan kemungkinan tindakan gegabah, sedangkan harga diri positif dan dukungan sosial yang kokoh cenderung menghalangi perilaku berbahaya.

Kombinasi temuan itu menunjukkan bahwa tahap pencarian identitas pada remaja akhir beriringan dengan gelombang impuls yang masih tinggi. Untuk merespons hal ini, strategi edukatif, misalnya animasi interaktif tentang konsekuensi impulsivitas, dapat menawarkan bantuan konkret dalam melatih pengendalian diri.

Adiksi

Ketergantungan, dalam bahasa umum sering kali diringkas menjadi adiksi, merujuk pada kondisi di mana individu tidak mampu lepas dari suatu substansi atau perilaku, meskipun konsekuensinya sudah jelas merugikan. Dalam *DSM-5* yang diterbitkan oleh *American Psychiatric Association*, pola konsumsi berulang yang mengakibatkan gangguan berat atau penderitaan mencirikan gangguan ini; kritisnya, hilangnya kontrol, dorongan luar biasa, dan pengabaian tanggung jawab sosial muncul sebagai tanda-tanda utama.

Dari sudut psikologi klasik, Sarafino (1990:37) pernah mendefinisikan kecanduan sebagai keadaan mendesak di mana seseorang merasa dituntut untuk terus menggunakan, demi merasakan lagi efek menyenangkan yang sudah diperoleh sebelumnya. Poin ini menekankan pergeseran segregatif antara awalnya pilihan dan akhirnya terperangkap dalam siklus yang sama..

Griffiths (2011) mengklasifikasikan adiksi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. *Primary addiction*, yang terjadi ketika seseorang kecanduan pada aktivitas tertentu seperti seks, permainan video, atau perjudian, dengan tujuan untuk mendapatkan rangsangan dan kesenangan,
- b. *Secondary addiction*, kondisi di mana seseorang terlibat dalam perilaku adiktif sebagai cara untuk menghadapi masalah atau menghindari situasi tertentu.

Selain itu, menurut Griffiths (2007) terdapat jenis-jenis adiksi, yaitu:

- a. Adiksi Substansi, yaitu ketergantungan terhadap zat-zat seperti alkohol, narkotika, dan obat-obatan terlarang, yang apabila disalahgunakan dapat menyebabkan gangguan kesehatan fisik dan mental.
- b. Adiksi Perilaku, yang mengacu pada kecanduan terhadap perilaku tertentu seperti berjudi, berbelanja, atau menggunakan internet di mana seseorang mengalami kesulitan untuk mengendalikan perilaku tersebut meskipun mengetahui dampak negatifnya.
- c. Adiksi Teknologi, kecanduan terhadap perangkat digital seperti smartphone dan media sosial yang mengganggu interaksi tatap muka dan produktivitas.

- d. Adiksi Makanan, mengacu pada pola makan yang tidak sehat dan ketergantungan yang berlebihan pada makanan tertentu, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas.

Judi

Judi, dalam pengertian sederhana, adalah tindakan meletakkan uang atau benda bernilai pada suatu kejadian yang hasilnya tidak bisa dipastikan, demi menggapai keuntungan yang lebih besar. Griffiths (2007) menggambarkan aktivitas ini sebagai perilaku berisiko, di mana individu menyetorkan sesuatu yang penting demi janji hasil yang belum pasti. Arena arena yang biasa ditemukan dalam praktik judi meliputi meja poker, dinamo mesin slot, serta kolom taruhan olahraga; semuanya bergantung baik pada nasib acak maupun pada tingkat keterampilan pemain.

Judi Online

Permainan judi daring telah merebut perhatian banyak penggemar karena ia bisa diakses hanya bermodal ponsel atau gawai lain yang terhubung ke jaringan internet (Migu & Zaky, 2022). Aktivitas ini sering kali berlangsung tanpa tatap muka, bergantung mulai dari laman web sederhana hingga aplikasi khusus yang diunduh ke perangkat pengguna.

Slot online

Permainan slot daring, sering kali di sebut *slot online*, melibatkan putaran roda digital yang dipenuhi simbol-simbol berwarna. Keberuntungan menghampiri ketika dua atau lebih lambang identik bertemu di garis pembayaran, dan layar seketika menampilkan jumlah hadiah yang layak. Setiap gerakan-lurus, tekan tombol, atau sesekali tarik tuas maya-dikendalikan oleh pengatur angka acak, sehingga hasilnya benar-benar terpisah satu sama lain. Para peserta uji nyali hanya perlu mencocokkan item-item spesifik di jalur yang telah ditetapkan untuk menerima pembayaran (Migu & Zaky, 2022).

Data dan Analisis Data

Wawancara Narasumber

Wawancara dilakukan terhadap tiga kelompok narasumber, yaitu: psikolog remaja, pakar IT, dan *background artist*.

Psikolog remaja Amelia Sari menyebutkan bahwa kecanduan judi *online* pada remaja dipicu oleh rasa ingin tahu, pencarian jati diri, pengaruh lingkungan, kurangnya kedekatan dengan orang tua, serta stres. Remaja laki-laki lebih rentan karena tertarik pada tantangan dan mekanisme

permainan, yang diperkuat oleh iklan digital. Judi *online* memberi ilusi kesenangan dan keuntungan cepat, namun berdampak serius pada mental, hubungan sosial, dan akademik. Pencegahan memerlukan peran keluarga, lingkungan positif, serta intervensi psikologis sejak dini untuk menghindari dampak jangka panjang.

Sementara itu, pakar IT juga berpendapat bahwa kemajuan teknologi mempermudah akses judi *online* yang kian menyasar remaja, khususnya Generasi Z yang aktif di internet. Strategi pemasaran agresif seperti iklan *clickbait*, promosi di media sosial, situs bajakan, serta komunitas rahasia digunakan untuk menarik mereka, didukung sistem pembayaran digital yang praktis. Pak Denny menyoroti penggunaan algoritma personalisasi, promosi melalui *SMS* dan *WhatsApp*, serta insentif awal yang memicu ketergantungan, meski keamanan data sering diabaikan. Dampaknya mencakup masalah finansial, sosial, dan psikologis, seperti jeratan pinjol dan stres. Ia juga menilai respons pemerintah belum optimal, sehingga diperlukan kolaborasi lintas sektor, edukasi, dan pengawasan keluarga sebagai langkah pencegahan.

Selain itu jika dilihat dari sisi kreatif, untuk membuat animasi yang efektif butuh *background* tidak sekadar menyajikan keindahan visual, melainkan menjadi elemen sentral dalam membangun konteks dan suasana emosional. *Background Art*, sebagai bagian dari desain visual, berfungsi menciptakan atmosfer yang langsung beresonansi dengan audiens. Secara keseluruhan, desain visual adalah poros narasi yang dapat membimbing audiens merasakan dan merenungkan pesan cerita, menjadikan layar atau halaman sebagai medium bercerita yang hidup, bukan sekadar latar statis.




Analisis Karya Sejenis

Karya sejenis yang akan dianalisis adalah *Klaus*, *Scott Pilgrim Takes Off*, dan *Best Friend*. Karya-karya ini akan dijadikan sebagai referensi dalam perancangan *Background*.

Animasi *Klaus* menggunakan pencahayaan alami yang cerah dan merata untuk menciptakan suasana hangat dan realistis pada siang hari, dengan sinar matahari lembut yang menambah kedalaman pada objek. Bentuk karakter dan elemen lingkungan diolah dengan gaya sederhana namun proporsional, mengedepankan garis bersih dan volume dasar tanpa detail berlebihan. Tekstur pada animasi ini halus dan minim kompleksitas, dengan warna cerah yang konsisten untuk memfokuskan perhatian penonton pada keseluruhan komposisi visual. Semua elemen visual ini bekerja bersama untuk mendukung narasi secara efektif, bukan sekadar mempercantik tampilan.

Animasi *Best friend* menonjolkan pencahayaan dramatis dengan sumber cahaya pusat yang terang, menciptakan kontras tinggi dan suasana surreal serta *whimsical*. Spotlight memfokuskan perhatian pada adegan tengah, dengan gradasi cahaya dan bayangan tajam yang memberi kedalaman ruang, didukung oleh *warm light* untuk kesan hangat walau settingnya unik. Karakter dan objek diolah dengan gaya *stylized*, sederhana namun ekspresif, menonjolkan proporsi dan pose dinamis yang mendukung cerita. *Texturing* halus dengan warna blok besar dan gradasi lembut memperkuat gaya kartun, mengutamakan konsistensi visual dan atmosfer hangat yang ceria namun aneh. Semua elemen visual ini berkolaborasi membentuk dunia fantasi yang imajinatif dan mudah dipahami.

Animasi *Scott Pilgrim* menggunakan pencahayaan alami lembut yang menciptakan suasana cerah dan hangat dengan bayangan halus untuk kedalaman visual. Karakter dan lingkungan digambar dengan bentuk sederhana dan proporsional, dengan fokus pada ekspresi dan interaksi antar tokoh. *Texturing* minimalis mengutamakan warna solid dan gradasi ringan yang konsisten, menghadirkan estetika kartun yang bersih, ceria, dan mudah dipahami.

Scott Pilgrim Takes Off	Klaus	Best Friend
		

2. Perancangan

Pesan yang ingin disampaikan dari animasi Jurang Digital ialah untuk memberikan gambaran dari konsekuensi dalam berjudi untuk audiens agar terhindar dan tidak terjerumus kedalamnya. Selain itu, animasi Jurang Digital juga memberikan langkah solutif bagi audiens yang terjerat judi *online* yakni membuka diri kepada orang terdekat khususnya disini orang tua bagi remaja. Karena, berdasarkan hasil analisis data yang sudah didapatkan sebelumnya menunjukkan bahwa membuka diri dengan keluarga merupakan salah satu langkah awal, langkah terdekat dan yang paling mudah untuk dilakukan, khususnya untuk remaja.

Perancangan *background* untuk animasi Jurang Digital terinspirasi dari fenomena yang sedang terjadi di Indonesia, yaitu perjudian *online*. Fenomena ini kemudian dijadikan sebagai tema dalam animasi sebagai upaya mencegah penyebaran judi *online* di masyarakat, khususnya remaja. Dimana penulis mencari tahu terlebih dahulu di daerah mana hal ini sering terjadi, setelah diketahui daerahnya, penulis menyesuaikan pembuatan *background* dengan data yang telah dicari seperti bentuk rumah berapa banyak kamar yang ada di rumah, sebesar apa rumah yang dijadikan *environment*.

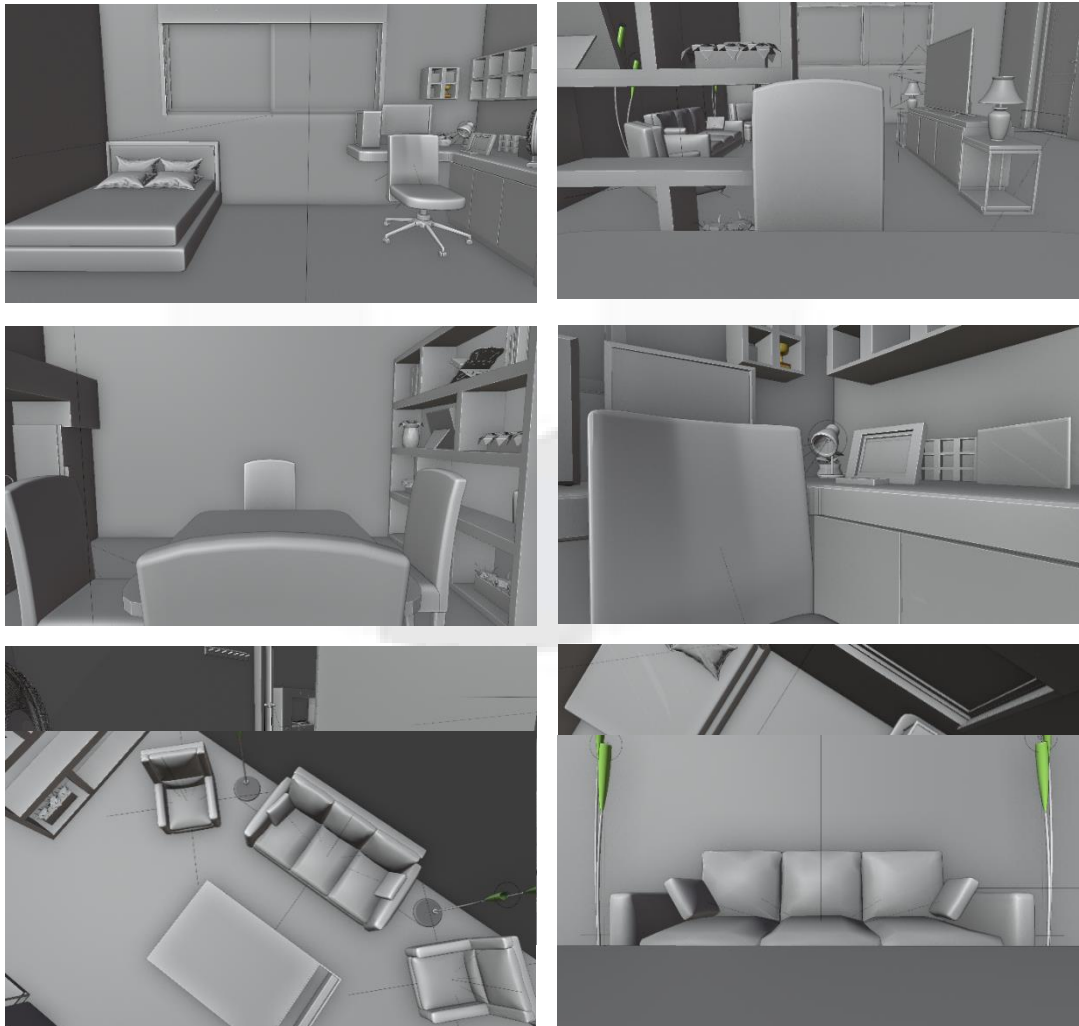
Penulis menggunakan aplikasi *Blender* dalam perancangan *Background*. Sedangkan untuk *touch up* lebih lanjut penulis menggunakan *Adobe Photoshop*. Animasi Jurang Digital akan dibagikan lewat *platform YouTube* karena menurut Hasmita dan Humaidi (2023), media sosial seperti situs berbagi video YouTube sangat populer dan dapat dijangkau oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain itu, Lahur (Tempo, 2023) menyatakan bahwa *YouTube* merupakan layanan video favorit di kalangan *Gen Z* usia 18–24 tahun berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kantar dan Ipsos. *Gen Z* lebih memilih *YouTube* karena menyediakan beragam jenis konten, mulai dari video pendek, panjang, hingga siaran langsung, serta memiliki keragaman dan kedalaman konten yang memungkinkan eksplorasi topik secara efektif dibandingkan platform lain. *YouTube* dapat diakses melalui berbagai perangkat, mudah digunakan dalam memilih tontonan, dan memiliki sistem rekomendasi konten yang baik. Studi juga menunjukkan bahwa 90 persen responden berusia 18–44 tahun telah menonton berbagai jenis video di *YouTube* dalam setahun terakhir, sementara 95 persen mengatakan mereka menonton video edukatif minimal sebulan sekali. *YouTube* dinilai sangat relevan, mendalam, beragam, dan

unik oleh *Gen Z* di Indonesia. Selain itu, 90% *Gen Z* pengguna berusia 18–24 tahun menggunakan fitur *YouTube Shorts*. Mereka menganggap *YouTube* lebih efektif dalam memanfaatkan waktu dan menjadi aplikasi streaming video utama jika hanya boleh memilih satu. Platform ini juga membantu meningkatkan kedekatan dengan para kreator dan memperkuat rasa keterhubungan sosial pengguna.

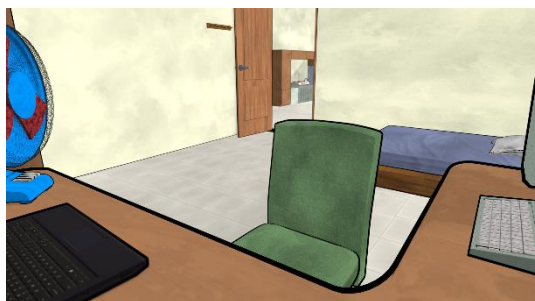
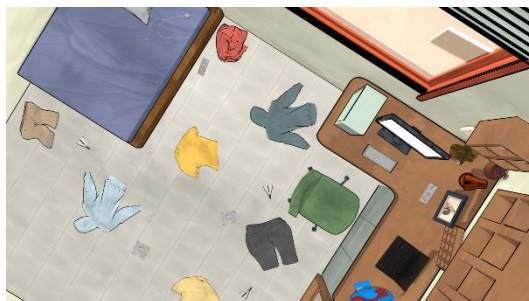
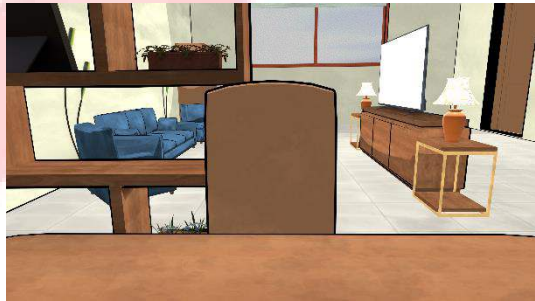
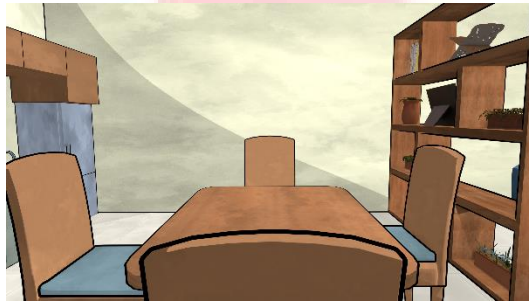
Dalam pembuatan konsep *background art style* yang digunakan mengikuti dengan *art style* yang di buat oleh karakter desain dimana *style* banyak mengambil referensi dari animasi *Scott Pilgrim* dan *Best Friend*. Selain itu, konsep visual untuk karakter dan *background* mengambil beberapa budaya sunda khususnya yang terdapat di Bandung, Jawa Barat untuk menjadi ornamen-ornamen yang ada di dalam animasi.

Hasil Perancangan

2.1.1. Modeling



2.1.2. Texturing & Lighting



2.1.3. Rendering & Touch Up



Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penulisan dan perancangan *Background* untuk animasi preventif terhadap adiksi judi *online* pada remaja di Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa animasi memiliki potensi tinggi sebagai media preventif yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan pencegahan secara emosional serta mudah dipahami. Melalui pendekatan visual dan naratif,

animasi dapat menggambarkan dampak negatif dari adiksi judi *online* dengan cara yang menyentuh sisi psikologis audiens, khususnya remaja yang cenderung impulsif. Perancangan *Background* sebagai bagian dari proses praproduksi telah mampu merancang alur cerita yang tidak hanya runtut dan estetis, tetapi juga komunikatif dan relevan dengan kehidupan remaja masa kini. Data yang diperoleh dari wawancara dengan ahli, mantan pecandu judi *online*, serta hasil kuesioner dari audiens sasaran memperkuat bahwa pendekatan animasi mampu membangun empati dan kesadaran. Mayoritas responden merasa bahwa pesan yang disampaikan berhasil memberikan dan menggugah pemahaman mereka terhadap bahaya judi *online*. Dengan demikian, animasi preventif ini dinilai memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media preventif yang efektif dan berdampak dalam upaya pencegahan adiksi judi *online* pada remaja.

Saran

Penulis ingin menyampaikan beberapa rekomendasi penting melalui penulisan ini. Untuk remaja dan masyarakat luas, sangat disarankan agar meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan terhadap bahaya aktivitas judi *online* yang semakin meluas dan mudah diakses. Penggunaan media seperti animasi sebagai langkah pencegahan terhadap kecanduan judi *online* perlu lebih ditingkatkan sebagai alat kampanye yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menarik dan mudah dipahami.

Bagi pemerintah dan institusi pendidikan, penting untuk mendukung pembuatan media preventif berbasis animasi serta mempertimbangkan pemanfaatannya dalam program pendidikan formal maupun non-formal sebagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan era digital. Para animator, desainer, dan pembuat konten visual diharapkan tidak hanya fokus pada aspek teknis dan estetika, tetapi juga memperhatikan aspek psikologis audiens dalam menyampaikan pesan.

Kolaborasi antar disiplin ilmu dengan para ahli di bidang psikologi, pendidikan, serta pihak-pihak yang berpengalaman langsung dalam isu ini sangat dianjurkan agar menghasilkan karya yang lebih bermakna dan berdampak. Penulis berikutnya disarankan untuk memperluas studi ini ke wilayah lain dan menggunakan metode penulisan yang lebih komprehensif, seperti menguji efektivitas animasi secara langsung melalui observasi perubahan perilaku audiens.

Diharapkan riset-riset seperti ini dapat terus memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan solusi kreatif untuk mengatasi masalah kecanduan judi *online* maupun isu sosial mendesak lainnya, khususnya di kalangan generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. Sage Publications Ltd.
- Hamdani, A. (2021). *3D Environment Design with Blender: Enhance your modeling, texturing, and lighting skills to create realistic 3D scenes*. Packt Publishing.
- Schmidlein, N. E. G. W., Van der Meer, K. H., & Verheij, R. A. (2012). *Modeling the environment: Techniques and tools for the 3D illustration of dynamic landscapes*. Elsevier.

Jurnal

- Hamim, M. I. H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan background dan environment untuk animasi pendek 2D "Apresiasi" dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap desain grafis.
- Huang, L., Wang, S., & Zhang, T. (2022). Impact of three-dimensional visuals on information retention. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 85, 103123.
- Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Legiani, W. H. (2023). Fenomena judi online di kalangan generasi muda. *Khatulistiwa: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, AMIK Veteran*. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/Khatulistiwa/article/view/3221>
- Larasati, W. D. P., & Sudaryat, Y. (2020). Perancangan concept art environment untuk film animasi pendek 2D tentang kebiasaan prokrastinasi berjudul "Escape".
- Ma, X., Li, Y., & Chen, J. (2021). 3D animation techniques for immersive learning. *Education Sciences*, 11(5), 234.
- Malterud, K., Siersma, V. D., & Guassora, A. D. (2016). Sample size in qualitative interview studies: Guided by information power. *Qualitative Health Research*, 26(13), 1753–1760. <https://doi.org/10.1177/1049732315617444>
- Rajasekaran, M. P., Kumaravelu, K. S., & Srinivasan. (2016). 2D and 3D visuals in increasing retention capacity of the learners. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*, 5(4), 256–260.
- Rahmawati, R., & Batihar, A. (2023). Pengelompokan remaja berdasarkan segmentasi usia menggunakan metode K-Means clustering (Studi Kasus - Desa Sindangwangi). *Jurnal Ilmiah*, 2(2), 36.
- Sulhan, N. A. A., Ardaniah, N. H., Nasrullah, & Rahmadi, M. S. (2024). Periodisasi perkembangan anak pada masa remaja: Tinjauan psikologi. *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 1(1).

Internet

- Badan Pusat Statistik Kota Bandung. (2024). Kecamatan Antapani dalam Angka 2024. <https://bandungkota.bps.go.id/publication.html>
- CNN Indonesia. (2024, 25 Juni). Daftar 5 provinsi dengan pemain dan transaksi judi online terbanyak. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20240625135115-12-111309/daftar-5-provinsi-dengan-pemain-dan-transaksi-judi-online-terbanyak>
- Katadata. (2023, 3 Januari). 4 juta orang Indonesia judi online dari anak sampai orang tua. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/400b311672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tu>
- Kompas TV. (2023, 22 Juli). Apa itu judi slot? Berikut pengertian, sejarah, risiko, hingga ancaman pidananya. <https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidananya>

- Muhamad, N. (2024, June 24). 4 juta orang Indonesia judi online, dari anak sampai orang tua. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/400b311672b213/4-juta-orang>
- Sari, A. R., & Trianita, L. (2024, July 17). Jawa Barat dominasi judi online, PPAIK soroti modus penggelapan di kampung-kampung. Tempo. <https://www.tempo.co/hukum/jawa-barat-dominasi-judi-online-ppatk-soroti-modus-penggelapan-di-kampung-kampung-39287>
- Tempo. (2024, 3 Januari). PPAIK sebut 5 provinsi di Indonesia tercatat punya jumlah pemain judi online terbanyak. <https://www.tempo.co/hukum/ppatk-sebut-5-provinsi-di-indonesia-tercatat-punya-jumlah-pemain-judi-online-terbanyak-45452>
- World Health Organization. (2021). Adolescent mental health. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Zuhdi, M. N., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2024). Perancangan background animasi 2D tentang pembaharuan cerita legenda Telaga Warna untuk remaja sebagai upaya pelestarian budaya Jawa Barat.